

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play
generation

**RED DEAD
REDEMPTION**

Missioni principali e secondarie • Sfide • Collezionabili

Levetta sinistra:

Movimento

Levetta destra:

Telecamera

↑: Chiama cavallo

↓: Zoom minimappa

←/→: Cambia arma

nell'inventario armi

▲: Sali/scendi da cavallo

■: Salta

●: Parla/Interagisci

✕: Corri

L1: Estrai/Rinfodera/
Cambia arma**L2:** Mira**R1:** Rallenta**R2:** Spara**Select:** Inventario**Start:** Menu di pausa

Un secolo prima dell'arrivo di Niko Bellic a Liberty City, in America esisteva già un ruvido anti-eroe che lottava contro il proprio destino: si chiamava John Marston, e la sua storia è ora completamente nelle tue mani...

LE REGOLE DI UN BUON COWBOY

Durante l'incredibile viaggio che ti aspetta in *Red Dead Redemption*, avrai a che fare con diligenze, coyote, banditi, commissari, ribelli e duelli al sole... ma di seguito c'è tutto quello che ti serve per sopravvivere.

MISSIONI INTRODUTTIVE

ESODO IN AMERICA

DIFFICOLTÀ: MOLTO

FACILE

FAMA: - ONORE: - \$: -

Durante il viaggio in treno che serve come presentazione, conoscerai alcuni dei tipici personaggi che vivevano in America. Giunto al-

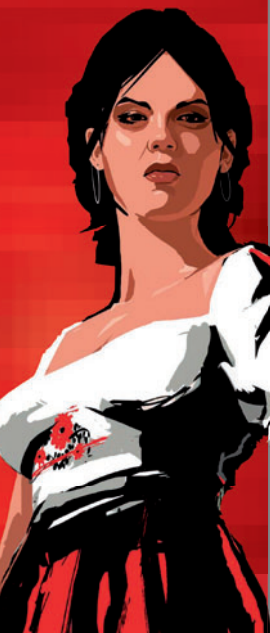
la stazione del treno, un piccolo tutorial ti spiegherà come muovere il personaggio e la telecamera. Vai al saloon del paese e, appena terminata la scena, segui Jake fino ai cavalli, dove inizierà una nuova sequenza. Ti risveglierai nella casa di una donna che possiede un ranch, Bonnie, che diventerà anche la tua prima conoscenza e amica a New Austin. A parte conoscere la storia di John Marston, non c'è molto altro da fare.

NUOVI AMICI, VECCHI PROBLEMI

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +100 ONORE: +50 \$: 0

Fai un giro a cavallo con Bonnie per le sue terre e aiutala nelle sue fac-





cende: dovrai vedertela con dei minacciosi conigli che minacciano i suoi campi e poi con alcuni coyote che vorrebbero cenare con le galline di Bonnie. **Consiglio:** ricorda che il sistema di puntamento è semiautomatico, quindi se premi **L2**, potrai agganciare il bersaglio facilmente.

OSTACOLI SULLA NOSTRA STRADA

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +75 ONORE: +200 \$: 0

Bonnie ti sfiderà in una gara al galoppo: **1** salta sul tuo destriero e approfitta di quest'occasione per imparare al meglio a controllare la tua cavalcatura. Non importa se vinci o perdi: si tratta solo di un tutorial. **Consiglio:** ricorda che il tuo cavallo si stancherà, se effettuerà continui sprint, quindi dovrai trovare un equilibrio tra il normale galoppo e lo sprint.

QUESTO È ARMADILLO, USA

DIFFICOLTÀ: MOLTO FACILE

FAMA: 0 ONORE: +50 \$: 0

Ecco un'altra missione nella quale potrai imparare a controllare i vari mezzi presenti nel gioco. Vai fino al paese di Armadillo con un carro trainato da due cavalli per comprare una medicina nell'infermeria del dottor Johnson. **Consiglio:** il carro non è un mezzo veloce, quindi armati di pazienza.

MOGLI E BUOI

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: +100 \$: +5

Bonnie ti ha chiesto di aiutarla a portare la sua mandria di cavalli a pascolare. Posizionati dietro i cavalli per fare in modo che questi avanzino. All'inizio dovrai farlo con quattro cavalli, poi con un gruppo più nu-

meroso. **Consiglio:** per fare in modo che i cavalli cambino direzione, posizionati sulla diagonale posteriore del lato opposto a quello verso cui vuoi che girino.

CAVALLI SELVAGGI, PASSIONI DOMATE

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: +150 \$: 0

Affinché il ranch di Bonnie prosperi, dovrai procurarle dei buoni cavalli. Per prima cosa dovrai domare i nobili animali prendendoli al lazo, in modo da poterci salire in groppa senza che fuggano. Quando inizieranno a dimenarsi come pazzi, muoviti nella direzione contraria per non venire disarcionato. Poi dovrai spingere un gruppo di cavalli verso i ragazzi di Bonnie, in modo che li acchiappino. Come ultima cosa, impedisce allo stallone di fuggire. **Consiglio:** inseguendo lo stallone, vedrai che non fa altro che girare intorno a una zona. Scendi da cavallo: a piedi ti sarà molto più facile acchiapparlo.

UNA TEMPESTA IN ARRIVO

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: +100 \$: +5

La tempesta ha fatto sì che gli animali impazzissero e fuggissero dal ranch. Il problema principale che dovrai affrontare in questa missione è che i buoi, spaventati dal treno, si stanno dirigendo verso un burrone e tu dovrai fermarli. **Consiglio:** cerca

»





» di conservare un po' di sprint per poter arrivare in tempo e frapporti tra la mandria bovina e il burrone.

TIZZONI D'INFERNO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +75 ONORE: +150 \$: 0

Per prima cosa cerca il padre di Bonnie, poi arrampicati e scendi nel granaio in fiamme per salvare i cavalli. Usane uno per uscire velocemente. **Consiglio:** quando prendi il cavallo, vai prima in fondo per prendere la rincorsa e saltare più agevolmente tra le fiamme.

MISSIONI NIGEL WEST DICKENS

IL BLUES DEL VECCHIO TRUFFATORE

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +75 ONORE: +100 \$: 0

Dovrai andare a prendere il simpatico Dickens **2** in mezzo al deserto e poi riportarlo ad Armadillo sulla sua diligenza. Naturalmente dovrai anche liberarti di alcuni banditi a cavallo dalla carrozza. **Consiglio:** se i criminali dovessero darti noie, scendi dalla diligenza e falli fuori. A piedi sarà molto più facile.

NON DARAI FALSA TESTIMONIANZA, SE NON PER PROFITTO

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +25 ONORE: 0 \$: 0

In questa missione dovrai fare da complice a Dickens per uno dei suoi imbrogli, in modo che riesca a vendere il suo tonico in paese. Per poter dimostrare che la pozione ha avuto effetto su di te, devi sparare al teschio lontano di un animale, colpire

un cappello in aria, vincere un combattimento contro lo scettico di turno e disarmarlo in un duello. **Consiglio:** durante il duello, aspetta che la parola "ESTRAI" appaia sullo schermo prima di estrarre l'arma, in modo che il mirino sia più piccolo e tremi di meno.

BUGIARDI, IMBROGLIONI E ALTRI FIERI AMERICANI

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +200 ONORE: 0 \$: +3

L'unica cosa che devi fare in questa missione è andare insieme a Dickens, affrontando la sua inarrestabile parlantina fino alla corsa dei carri. **Consiglio:** tenta di guadagnare la prima posizione quanto prima, dato che ti sarà più facile mantenerla, non dovendo lottare con tutti gli altri carri per le posizioni inferiori.

UN TRUFFATORE PERDE IL PELO, MA NON IL VIZIO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +75 ONORE: 0 \$: +25

Dickens ti renderà complice di un'altra delle sue truffe, ma questa volta la gente del paese non si lascerà ingannare, quindi dovrai scappare a gambe levate. Lungo il cammino subirai diversi assalti da parte di gente infuriata: se le cose dovessero andar male, usa il Dead Eye e mantieni la posizione a fianco a Dickens.

LO SPORT DEI RE... E DEI BUGIARDI





DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +200 ONORE: 0 \$: +5
Quella faccia tosta di Dickens è tornato da te affinché tu vinca una corsa di cavalli, ovviamente non per orgoglio ma unicamente per lucro. Per ottenere la vittoria, usa lo stallone che hai dovuto catturare nella missione "Cavalli selvaggi e passioni domate". Se anche così dovessi avere problemi a vincere, potresti comprare un cavallo migliore nel paese di Armadillo: il migliore in vendita, però, costa la bellezza di 1.500 dollari!

MISSIONI SCERIFFO JOHNSON

REALTÀ POLITICHE AD ARMADILLO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +75 ONORE: +200 \$: +25



Entra nella taverna per incontrare i due "soggetti" che lo sceriffo desidera eliminare. Aspetta che escano e seguili al loro rifugio: presto ci sarà la tua prima sparatoria. Dopo aver eliminato i vari scagnozzi, rimarrai solo con Walton. **Consiglio:** appena Walton esce dalla casa, sparagli a una gamba in modo che lo sceriffo possa catturarlo vivo. Se cercherai nella casa di Walton, troverai 25 dollari.

GIUSTIZIA A PIKE'S BAKIN

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +150 ONORE: +100 \$: +25

Accompagna lo sceriffo 4 fino al cannone per eliminare le varie sentinelle. Tenta di stare davanti, in modo da proteggere lo sceriffo. Avanza lungo i vari ponti e attacca l'accampamento: elimina tutti i nemici e salva tutti i prigionieri. **Consiglio:** sac-



cheggia sempre tutti i cadaveri che incontri e i contenitori. Potrai trovare molte munizioni, denaro e una preziosissima lettera di grazia che ti tornerà utile.

RISPARMIA I COLPI, VIZIA IL BANDITO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +150 ONORE: +200 \$: +50

Dopo aver scoperto due accampamenti, raggiungerai un ranch apparentemente abbandonato. Dopo aver scoperto il massacro perpetrato dai banditi, elimina tutta la banda facendo attenzione che non uccidano gli ostaggi. **Consiglio:** se sei ferito, lascia che siano gli uomini dello sceriffo a farsi avanti mentre ti riprendi. Quando entrerai nell'ultima porta del piano più alto, utilizza il tuo Dead Eye per uccidere il bandito prima che questi spari all'ostaggio. Uscendo dovrai affrontare un'altra ventina di banditi.

L'IMPICCAZIONE DI BONNIE MCFARLANE

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +150 ONORE: 0 \$: 0

La banda di Norman Peek ha rapito Bonnie e pretende di scambiare la con Walton. Vai fino a Tubleweed ed elimina tutti i banditi che trovi fino a raggiungere la donna. **Consiglio:** per salvare Bonnie dovrai sparare alla corda appena finisce la sequenza, anche se questo significa rimanere alla mercé dei nemici per qualche se- »



10

» condo di troppo. Se non riesci a salvarla, usa il Dead Eye.

L'ASSALTO A FORT MERCER

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +150 ONORE: 0 \$: +50

Il momento dell'assalto alla fine è giunto: dopo aver girato per tutta New Austin e aver conosciuto un sacco di gente, avrai certamente un sacco di alleati che ti aiuteranno. Dopo la divertente scena con quel ciarlatano di Dickens, radi tutto al suolo usando la gatling (hai munizioni infinite, quindi non farti problemi di sorta). Avanza verso Fort Mercer insieme allo sceriffo **5** ed elimina i nemici che incontri, poi usa nuovamente la gatling fino a lasciare la zona niente più che un deserto.

MISSIONI SETH RIESUMARE E ALTRI NOBILI HOBBY

DIFFICOLTÀ: FACILE



12



11

FAMA: +25 ONORE: 0 \$: 0

Dopo aver superato lo sconcerto nel conoscere questo strano individuo **6**, dovrai aiutarlo a recuperare la mappa di un incredibile tesoro che un suo socio gli ha rubato. Anche se Seth può sembrare un tipaccio, si tratta di una persona molto eccentrica, ma di buon cuore, quindi aiutalo. Ruba un cavallo dall'ufficio dello sceriffo in modo da farti inseguire, mentre Seth potrà penetrare nel carcere e parlare con il suo ex socio. Dopo, usa la corda per acchiappare Moses e trascinalo da Seth. Come ultima cosa, porta la lettera di grazia all'ufficio del telegrafo per tranquillizzare Seth.

UN BEL GIRO CON GLI AMICI

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +75 ONORE: 0 \$: 0

Conduci il carro di Seth mentre lui, sul retro, saccheggia i cadaveri in cerca del pezzo della mappa. Durante il viaggio verrai attaccato da dei fuorilegge a cavallo **7**. **Consiglio:**

quando arrivano i nemici scendi dal carro ed eliminali da terra: Seth ti urlerà di tutto, ma mica avrai intenzione di stare a sentire un pazzo?

LASCIATE CHE I MORTI SEPPELLISCANO I MORTI

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +150 ONORE: +100 \$: +10

Finalmente Seth **8** ha scoperto l'ubicazione del tesoro sulla mappa, con il quale diventerete entrambi ricchissimi... o così dice lui. Purtroppo il luogo è il covo di una banda di fuorilegge, quindi ti toccherà eliminarli. Prosegui sparando fino a raggiungere la struttura e il tesoro. Entrando dalla cantina potrai cogliere di sorpresa gli altri banditi. **Consiglio:** Saccheggia tutti i corpi **9** e i contenitori della zona senza lasciarne uno.

MISSIONI IRLANDESE

UN FRANCESE, UN GALLESE E UN IRLANDESE



13

DIFFICOLTÀ: FACILE**FAMA: +50 ONORE: +100 \$: 0**

In questa missione dovrai eliminare i due tipacci che vogliono far fuori l'irlandese **10** (come farlo lo lasciamo decidere a te). Una volta libero **11**, lui ti porterà fino a Lake Don Julio, dove ruberete una gatling che servirà per l'assalto a Fort Mercer. Elimina tutti i nemici che ti sbarreranno il passo fino a scoprire che la gatling non si trova là.

L'UOMO È NATO PER SOFFRIRE**DIFFICOLTÀ: DIFFICILE****FAMA: +250 ONORE: 0 \$: 0**

L'Irlandese ti condurrà fino a una miniera piena di nemici **12**. Elimina prima quelli all'esterno e poi prosegui all'interno fino a raggiungere il carrello. Utilizzalo per uscire da lì sfruttando i binari. Uscito dalla miniera ti attende un altro viaggio sui binari in compagnia di altri nemici. **Consiglio:** spada alle lampade ad olio per bruciare i tuoi nemici e colpisci i barili di esplosivo per fare una strage.

NEL TERRITORIO DI SHAKY**DIFFICOLTÀ: MEDIA****FAMA: +150 ONORE: 0 \$: 0**

Dirigiti verso la mitragliatrice e, nel frattempo, fai una tappa per salvare Shaky, il collega dell'Irlandese. Elimina tutti i banditi e raggiungi l'arma. Al ritorno viaggerai insieme a Shaky,

su un carro, inseguito da numerosi nemici. **Consiglio:** amplia la mappa con la freccia giù del d-pad per vedere in anticipo da dove giungono i nemici, anche se quasi sempre verranno da dietro. Questo dovrebbe farti guadagnare secondi preziosi per prepararti.

SAREMO ASSIEME IN PARADISO**DIFFICOLTÀ: DIFFICILE****FAMA: +150 ONORE: 0 \$: 0**

Ormai non c'è più nulla da fare, a New Austin, quindi tanto vale viaggiare fino al prossimo paese. Dovrai quindi sopravvivere a un burrascoso viaggio mentre metà del Messico (tutti gli amici dell'Irlandese...) tenterà di farvi fuori. **Consiglio:** elimina i nemici che lanciano dinamite appena li vedi, dato che sono gli unici che hanno la possibilità di fermarti.

MISSIONI LANDON RICKETTS**LA TRAGEDIA DEL PISTOLERO****DIFFICOLTÀ: MEDIA****FAMA: +75 ONORE: +100 \$: 0**

Dopo il caloroso benvenuto da parte dei locali, avrai modo di conoscere meglio Landon **13** e far pratica con il tuo revolver. Per prima cosa spara alle tre bottiglie (una passeggiata), quindi fai un po' di tiro al piattello

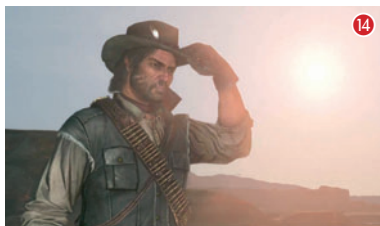
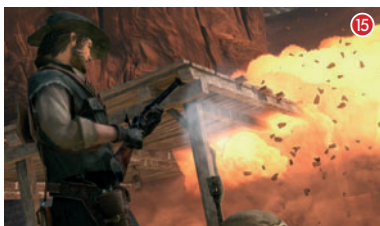
lo usando gli avvoltoi come bersagli (usa il Dead Eye). Potrai dar prova di ciò che hai imparato colpendo un malvivente che utilizza un ostaggio come scudo. Infine, fai la scorta fino al paese. Terminando questa missione, sbloccherai il terzo livello di Dead Eye.

LANDON RICKETTS COLPISCE ANCORA**DIFFICOLTÀ: MEDIA****FAMA: +75 ONORE: +50 \$: 0**

Raggiungi El Matadero a cavallo o in treno, a tua scelta. Una volta arrivato **14**, un agricoltore ti aiuterà a penetrare nelle caverne per liberare Luisa. A sinistra dei primi nemici c'è un contenitore con 17 dollari e all'altra estremità ce n'è un altro con 19. Avanza fino alla cella di Luisa e Landon farà saltare la porta. Sulla via del ritorno elimina tutti i nemici e fai in modo che Landon giunga al canyon. **Consiglio:** nella caverna, usa la doppietta per uccidere velocemente i nemici.

FORTUNATO IN AMORE**DIFFICOLTÀ: MEDIA****FAMA: +100 ONORE: +125 \$: +50**

In questa missione dovrai giocare a poker spendendo 100 dollari. Dopo aver vinto un certo numero di mani, il tedesco Muller ti accuserà di star barando. La situazione diventerà molto tesa e finirai per dover duellare con Muller, poi dovrai combattere con un uomo che ha un ostaggio e infine »

**14****15**



» sostenere una sparatoria **15** con un gruppo di banditi.

LA CAROVANA MESSICANA

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +150 ONORE: 0 \$: 0

Dovrai bloccare due carri che trasportano degli innocenti destinati a una spietata esecuzione. Ogni carro è protetto da tre agenti: usa il Dead Eye per iniziare e poi finisci quelli che rimangono normalmente. Conduci uno dei carri alla frontiera ed elimina tutti i nemici che tenteranno di fermarti. **Consiglio:** se non riesci a centrare la visuale sui nemici mentre conduci il carro, scendi e combatti a piedi.

MISSIONI DE SANTA

CIVILTÀ, A QUALSIASI COSTO



DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +250 ONORE: 0 \$: +50

Accompagna De Santa a cavallo fino a Chuparosa. Da lì proteggi la locomotiva **16** lungo il viaggio da tutti i banditi che si faranno avanti fino a raggiungere Casa Madrugada. **Consiglio:** sali sul tetto in modo da poter sparare in tutte le direzioni senza intoppi. Alla fine i ribelli prenderanno il controllo del treno, quindi dovrai inseguirli, eliminarli e poi saltare da cavallo per fermare il treno prima che precipiti dal ponte crollato.

LA BEVANDA DEL DEMONIO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +350 ONORE: 0 \$: +50

Vai verso Tesoro Azul e, magari, lungo il cammino fai una gara con De Santa (ma se non hai un buon cavallo, sarà difficile vin-

cere). In paese fai piazza pulita e poi brucia le tre case utilizzando le molotov.

FALSE PROMESSE

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +300 ONORE: 0 \$: +100

Insieme a De Santa dovrai evitare che i ribelli prendano il controllo di Torquemada, rendendola nuovamente un loro bastione. sali lungo la collina piena di nemici e raggiungerai finalmente Torquemada. **Consiglio:** sali nella zona alta **17** e prendi il fucile di precisione, poi sali le scale ed elimini tutti i nemici da qui.

CESARE MESSICANO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +200 ONORE: 0 \$: +75

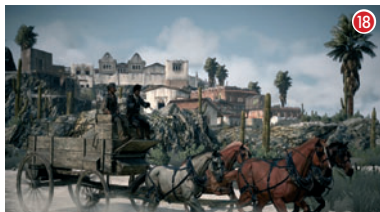
Ora dovrai andare a Chuparosa su una carrozza **18** del tanto "affabile" capitano eliminando tutti i ribelli che incontrerai. Una volta raggiunto il treno, dovrai andare alla gatling e stendere tutto ciò che la ribellione ti manderà contro.

I CODARDI MUOIONO PIÙ VOLTE

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +250 ONORE: 0 \$: 0

Dopo essere sopravvissuto all'agguato, corri evitando il fuoco incrociato delle due bande fino da Reyes affinché ti sleghi. Recupera le tue armi nella piazza, raggiungi il capitano e liberati di lui.





Consiglio: entra direttamente nell'edificio per far fuori il capitano e terminare la missione. Non è necessario uccidere tutti i suoi scagnozzi.

MISSIONI LUISA

IL GUARDIANO DI MIA SORELLA

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +75 ONORE: +100 \$: 0
Devi portare la sorella di Luisa ¹⁹ al sicuro utilizzando la carrozza. **Consiglio:** non smettere di eliminare militari un solo secondo e distruggi tutti i punti di controllo dell'esercito.

IL SALVATORE DOVREBBE MORIRE?

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +200 ONORE: +50 \$: 0
Calati nell'apertura e fai segnali nel presidio per salvare la ribelle, Reyes, e fare in modo che torni con Luisa. Una volta in posizione, elimina il cattivo vicino alla don-

na usando il fucile di precisione.

Consiglio: i nemici più vicini uccidili cambiando arma, quindi calca eliminando tutti i militari lungo la strada fino ad arrivare all'innamorata Luisa.

PADRE ABRAHAM

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +200 ONORE: 0 \$: 0

Tendi un'imboscata all'esercito del Colonnello Allende usando la dinamite ²⁰ che ti hanno dato i ribelli. Colloca le cariche lungo il cammino previsto e falle esplodere quando passa il convoglio. **Consiglio:** colloca una delle ultime cariche a destra del cammino ²¹ affinché la seconda carovana non riesca a salvarsi.

LA CADUTA DEL CAPITANO DE SANTANA

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +300 ONORE: 0 \$: 0

Vai fino a Sepulcro, elimina i compagni di De Santa e



cattura quest'ultimo con il lazo.

Una volta che lo avrai preso, potrai decidere se liquidarlo personalmente o lasciare che lo facciano i ribelli. Vai a Casa Madrugada ed elimina tutti i militari. ²²

MISSIONI REYES

LA GRANDE RAPINA AL TRENO MESSICANO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +150 ONORE: 0 \$: +200

Vai con Reyes ²³ fino a Chuparosa e penetra nel treno utilizzando i tuoi nuovi coltelli contro le guardie per evitare che diano l'allarme, cosa che ti getterebbe addosso l'intero esercito messicano. Quando avrai ucciso i nemici dell'accampamento a sinistra usando la gatling che c'è su uno dei vagoni del treno, vai nell'accampamento e usa la mitragliatrice che trovi là contro i nemici che arriveranno dopo. Torna sul treno fino a raggiungere Reyes e fai saltare il portel- »





23

» Io. Apri la cassaforte con il minigioco che ti servirà a trovare la giusta combinazione. **Consiglio:** quando senti di aprire la cassaforte, smetti di girare quando senti la vibrazione.

LE PORTE DI EL PRESIDIO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +300 ONORE: 0 \$: 0

Entra a El Presidio e cerca i punti interrogativi che appaiono sulla mappa mentre intorno la gente spara a tutto spiano. Ad un certo punto troverai Escuellas, che fuggirà: inseguilo, catturalo e conducilo alla cella più vicina. Infine, difendi il forte utilizzando il cannone **24**. **Consiglio:** non è necessario eliminare tutti i nemici. L'unica cosa che devi fare è acciuffare Escuella.

IL MOMENTO STABILITO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE



25

FAMA: +300 ONORE: 0 \$: 0

Dopo la scena ti confronterai in un duello con Raúl Zubieta. Dopo liberare Reyes (per l'ennesima volta) e uccidi i soldati in cammino verso la prigione, quindi fai evadere tutti i ribelli. Se vedi che la cosa si fa pericolosa, utilizza ogni copertura disponibile e avanza fino a conquistare la magione di Allende. Arriveranno diverse ondate di soldati messicani e tu dovrai difendere la posizione. Quando avrai finito, insegui Bill e Allende fino alla carovana. Completando questa missione sbloccherai gli elementi del vestito da ribelle di Reyes. **25**

MISSIONI AGENTE ROSS

**PORTARE GLI UNI
I PESI DEGLI ALTRI**

DIFFICOLTÀ: MEDIA



24

FAMA: +150 ONORE: 0 \$: +200

Vai con Ross **26** fino a Serendipity. Dopo aver salvato l'informatore, esci con lui sparando a tutti i nemici che proveranno a fermarti (ma, dovendo utilizzare una mano per tirarlo, potrai usare solo una pistola). Infine, difendi la carrozza dell'agente Ross fino a Blackwater.

A CASA CON DUTCH

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Entra nella miniera e scala la montagna come in un gioco di piattaforme eliminando il pericoloso orso e il puma. Arrivato in cima fai fuori la sentinella usando un coltello (oppure con il lazo) e prendi gli oggetti. Quando localizzerai il rifugio di Dutch, inizierà una sequenza.

I GRANDI UOMINI NON SEMPRE SONO SAGGI

DIFFICOLTÀ: MOLTO DIFFICILE

FAMA: +150 ONORE: +100 \$: 0

Dutch e i suoi uomini stanno rapinando la banca di Blackwater. Salì sul tetto e usa il fucile di precisione per eliminare tutti gli sgherri all'esterno, prima di entrare. Uccidi i banditi che trattengono gli ostaggi e quando Dutch scapperà tu dovrai andargli dietro con il cavallo. Arrivato nel bosco, scendi da cavallo ed elimina tutti i banditi. **Consiglio:** usa il fucile di precisione, dato che non c'è alcuna fretta. Alla fine, ritorna alla capanna da Ross.



E CONOSCERAI LA VERITÀ

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Spara come un pazzo con la mitragliatrice dall'auto di Ross ed elimina la moltitudine di nemici.

LA VERITÀ TI RENDERÀ LIBERO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +500 ONORE: 0 \$: 0

Entra nel rifugio di Dutch e dirigiti a destra per guadagnare una posizione elevata, dalla quale ti sarà molto più facile eliminare i nemici. Quando sarai entrato nel villaggio, prendi la gatling e dacci dentro. **Consiglio:** se noti di essere troppo scoperto al fuoco nemico, puoi sempre lasciare l'arma e mettertì al riparo. Quando sarà rimasto unicamente Dutch, spara alla lampada ad olio per costringerlo ad allontanarsi



dalla mitragliatrice e inseguilo lungo i tunnel per finirlo una volta per tutte.

MISSIONI MCDUGAL

PER SCOPI PURAMENTE SCIENTIFICI

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Accompagna lo scienziato durante il suo incontro con alcuni indiani ²⁷ che avverrà in una capanna nei pressi di Blackwater (lungo il cammino dovrai affrontare un orso). Arrivato a destinazione dovrai darti un po' da fare e, inoltre, verrai attaccato anche durante il tuo viaggio di ritorno verso Blackwater.

IL RITORNO DEL FIGLIOL PRODIGO (A YALE)

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Aiuta McDougal a fuggire da Blackwater e dalla banda di Dutch. Sali sul tetto e uccidilo quando lui userà vilmente McDougal come scudo (usa il Dead Eye), poi elimina i cecchini nei dintorni. Alla fine scorta lo scienziato fino alla stazione.

MISSIONI ABIGAIL

IL RITORNO DEL FUORILEGGE

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: +100

Dopo la scena dovrai viaggiare fino a McFarlane per comprare del bestiame. Riportalo indietro insieme a Jack in un viaggio nel quale verrete ripetutamente assaliti. Fai giungere sane e salve le 15 bestie e avrai finito. ²⁸

PESTILENZA

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Elimina i corvi che stanno mangiando il mais del granaio. **Consiglio:** usa il Dead Eye.

VECCHI AMICI, NUOVI PROBLEMI

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: 0 \$: 0

Porta un carro carico di mais al ranch di Bonnie prima che termini il tempo in modo da riuscire a salvarla dalla bancarotta. Durante il filmato, Bonnie e Abigail si conosceranno. Per completare la missione, torna al tuo ranch.





29



30

MISSIONI ZIO

CON SUDORE E DURO LAVORO

DIFFICOLTÀ: MEDIA **FAMA:** +150
ONORE: 0 **\$:** 0

In questa missione dovrai portare le vacche a pascolare non molto lontano dal tuo ranch. Tuttavia, a metà cammino il treno verrà attaccato e la mandria fugirà spaventata.



Galoppa sul tuo cavallo per non perdere di vista il bestiame e soprattutto impedirgli di finire travolto dal treno. Se ti va, puoi eliminare anche i fuorilegge che attaccano il treno, anche se non è necessario ai fini della missione (usa il cavallo saddler del Kentucky).

UNA FESTA IMPERITURA

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 **ONORE:** 0 **\$:** +250

Dovrai catturare e domare tre cavalli insieme al vecchio Zio ²⁹ per portarli poi portare al tuo ranch (nulla che ormai tu non sappia fare...).

MISSIONI JACK

JOHN MARSTON E FIGLIO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: 0 **ONORE:** 0 **\$:** 0

Questa volta dovrai andare a caccia di un wapiti, un cervo, insieme a tuo figlio, recandoti nel bosco a nord della tenuta. Segui il cane e utilizza il fucile di precisione per abbatterlo, poi scuoiarlo e lascia che Jack ne cacci uno mentre ti accompagna. Dopo vendi la carne nel Manzanita Post e infine torna a casa. **Consiglio:** con il fucile di precisione, aspetta fino a quando non sarai sicuro di fare centro, perché se mancherai

il bersaglio i cervi scapperanno e dovrai seguire nuovamente il cane fino a una nuova zona.

LUPI, CANI E FIGLI

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 **ONORE:** 0 **\$:** 0

Segui Rufus (il tuo cane) fino a trovare diversi branchi di lupi e, insieme a Jack, eliminali tutti. Una passeggiata.

RISPARMIA L'AMORE, VIZIA IL BAMBINO

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 **ONORE:** 0 **\$:** 0

Jack è piuttosto confuso dal tuo arrivo ed è scomparso. Utilizza Rufus per ritrovarlo e, quando lo trovi, utilizza il Dead Eye per uccidere l'orso. Torna a casa con Jack e goditi la divertente discussione padre-figlio durante il viaggio di ritorno.

L'ULTIMO NEMICO CHE SARÀ DISTRUTTO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: 0 **ONORE:** 0 **\$:** 0

Dovrai difendere la tua famiglia da un ultimo attacco ³⁰. Elimina prima i nemici all'esterno lanciando qualche molotov e poi entra in casa per osservare il filmato. Anche se la storia principale è finita, c'è ancora molto da fare: continua la lettura per sapere come puoi divertirti nel Selvaggio West!

ABITANTI DELL'OVEST



Durante il suo viaggio, John Marston farà la conoscenza di un sacco di gente "normale": non tutti loro saranno fuorilegge e criminali. Per esempio, incontrerai uno scrittore o un romantico in cerca di fuori per la sua amata...

APPETITI AMERICANI

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +50 ONORE: +100 \$: 0
Insieme allo sceriffo di Armadillo conoscerai una donna che ti chiederà di cercare suo figlio, scomparso ad Hanging Rock. Recati sul posto e troverai ossa e sangue. Ti chiederanno di cercare un'altra persona e troverai le stesse cose. Poi, nel carcere di Armadillo, ti chiederanno di cercare un'altra persona scomparsa e, questa volta, troverai due persone: uno è

l'aggressore e l'altra la vittima. Scopri chi dei due è il cattivo ed eliminalo. **1**

ACQUA E ONESTA

DIFFICOLTÀ: MOLTO FACILE

FAMA: +50 ONORE: +100 \$: -75
In un accampamento vicino Armadillo troverai McAllister, un tipo che desidera che ti rechi a Pleasance House e parli con il padrone della terra affinché la venda e McAllister possa così ottenere l'acqua che scorre nella zona. Recati nella zona indicata dal cerchio sulla mappa, nella casa sulla collina. A tua scelta, puoi dargli i 200 dollari che chiede oppure ucciderlo e rubargli gli atti notarili. McAllister ti darà 125 dollari, per i documenti, quindi perderai solamente 75 dollari e otterrai altro onore. **2**



LA FEDE DI JENNY

DIFFICOLTÀ: MOLTO FACILE

FAMA: +50 ONORE: +100 \$: -5
Nel cammino a est di Ridgewood Farm incontrerai una ragazza, a terra, in mezzo al deserto. Ti ricordi di lei? È la ragazza che faceva domande al reverendo sul treno, all'inizio del gioco. Appena la incontrerai lei ti dirà che è tutto a posto, ma è evidente che ha bisogno d'aiuto. **3** Prendi il cavallo e vai ad Armadillo per un consulto medico, quindi compra una medicina per Jenny. Torna dalla ragazza e insisti affinché si curi più adeguatamente da un medico, ma non otterrai nulla di più.

CHE L'UOMO NON LO SAPPIA

DIFFICOLTÀ: MOLTO FACILE

»





» **FAMA: 0 ONORE: +100 \$: -5**

La Signorina Horlick, a est di Armadillo, sta cercando suo marito Peter, scomparso da un po' di tempo. Per ottenere altre informazioni vai al saloon di Armadillo **4** e parla con uno dei musicisti: se vuoi avere informazioni su Peter, dovrai dargli 5 dollari, oppure andare da sua moglie e convincerla a non lasciarlo. Per convincere la donna puoi portarla dal marito con la forza, minacciarla con la pistola o pagarla 5 dollari e non intaccare il tuo onore. A questo punto vai fino a Odd Fellow's Rest e scopri la sconvolgente verità sulla faccenda.

UN TIPO STRANO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

Questo strano scrittore venuto da Manhattan **5** si trova nella stazione di Benedict Point: parlagli e lo troverai spesso in molti rifugi di

banditi. Va nella miniera di Gaptoth Breach e usa il verricello della casa sopra il "3" della mappa per far scendere l'ascensore nella miniera. Slega Jimmy ed esci dalla miniera. Lo troverai poi nel rifugio di Pike's Basin e, alla fine, nel covo di Nosalida, ancora una volta legato. Dopo tutte queste disavventure, alla fine si deciderà ad abbandonare questa sua pericolosa carriera.

CHI SEI PER GIUDICARE?

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: 0 ONORE: +100 \$: 0

Facendo un giro per Rathskeller Fork, potrai avere la fortuna di incontrare questo simpatico personaggio di nome Jeb. Lui ti chiederà di andare a salvare la sua "amata" a Tumbleweed, sequestrata da alcuni banditi. Vai fino al punto segnato sulla mappa **6** per fare la conoscenza con la sua "amata", solo per scoprire che non



è proprio una ragazza... prendi il maltolto e riportalo indietro facendo molta attenzione.

EVA IN PERICOLO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

Fai la conoscenza di Eva a Casa Madrugada **7**: discuterai con il suo fidanzato Mario, il quale pretenderà ben 200 dollari per lasciare libera la ragazza per sempre. Se non hai denaro, vai a caccia per procurartelo e darglielo. Ora dirigi al convento Las Hermanas e parla con la monaca, che ti informerà che Eva è già andata via. Raggiungi Sepulcro e affronta Mario in un duello, quindi scopri l'orribile verità. Non dimenticare di ripulire il cadavere di Mario per riprenderti i 200 dollari.

TI CONOSCO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: 0 ONORE: +100 \$: 0





A sud di Gaptooth Ridge troverai uno strano personaggio che asserisce di conoscerti e ti chiederà di andare a convincere un suo amico a non sedurre sua moglie. Per farlo, puoi convincerlo con le buone (onore +50) o dargli 15 dollari per mandarlo a divertirsi con una prostituta. Nel successivo incontro, lo strano tipo ti chiederà di aiutare una monaca dandole 10 dollari (a Las Hermanas - onore +50). Alla fine lo troverai al Beecher's Hope, nella scena che probabilmente ti lascerà più a bocca aperta. **8**

FIORI PER UNA DAMA

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

Nella zona a sud di Thieve's Landing c'è una struttura vicino al fiume. Parla con Billy, un romanticone che desidera regalare dei fiori alla sua anziana sposa. Ha bisogno di 3 margherite silvestri

che crescono praticamente in tutta la mappa (soprattutto a Henningans Stead), 3 salvie rosse (nell'aria del Río Bravo) e 3 salvie del deserto (a Gaptooth Ridge) **9**. Può anche darsi che alcuni di questi fiori tu li abbia già. Quando li avrai trovati tutti, torna alla capanna e dalli a Billy, il quale ti presenterà Annabel.

DEDALO E FIGLIO

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: +35

A sud ovest di Casa Madrugada, lungo il cammino per la parte alta della montagna vicina, troverai Charles Kinnear **10**, un inventore che sta tentando di realizzare una specie di aliante che gli permetterà di volare come le aquile. Per poter completare il suo lavoro, tuttavia, ha bisogno di un ottimo collante che mantenga il tutto unito. Dovrai trovare 20 piume (andranno bene quelle di



qualunque volatite), 5 pelli di castoro (che troverai presso qualunque fiume, specialmente quelli settentrionali) e 10 salvie rosse (nella zona di Río Bravo). Prendi tutto e portalo a Charles, poi aspetta un paio di giorni per gustarti il filmato.

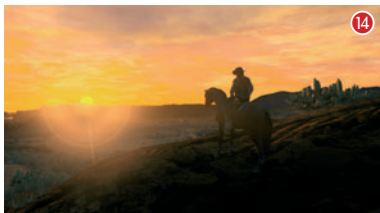
ATTIVISTA AMERICANO

DIFFICOLTÀ: MOLTO FACILE

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: +22

Gli oscuri affari della politica trovano terreno fertile perfino nel Selvaggio West. Farai la conoscenza di Nate Johns, a Blackwater: lui ti chiederà di ricattare il suo rivale con foto compromettenti. Vai all'edificio con la bandiera degli Stati Uniti e parlagli **11**. Dopo averlo "convinto", torna da Nate Johns e otterrai i tuoi 22 dollari di ricompensa. Adesso apri il menu e dai un'occhiata alle foto per capire di cosa si trattasse. **>>**





» LA DONNA OLTRAGGIATA

DIFFICOLTÀ: MEDIA**FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0**

Entra nella chiesa di Blackwater per conoscere Clara, una donna incinta. Lei ti racconterà che un riccone della zona, tale Harold, è il padre di suo figlio. Quando lui ha saputo di averla messa incinta, ha deciso vigliaccamente di abbandonarla. Cerca Harold e riscuotilo da lui del denaro affinché la povera donna possa crescere il bambino. Per farlo, dovrai affrontare Harold in un duello ¹². Hai due alternative: puoi scegliere di ucciderlo e poi perquisire il cadavere, oppure semplicemente disarmarlo, come preferisci. Alla fine vai al cimitero e parla con la moglie di Harold per scoprire qual è la verità.

IL PROIBIZIONISTA

DIFFICOLTÀ: FACILE**FAMA: +50 ONORE: 0 \$: +100**

Uscendo dalla taverna di Blackwater, dopo aver fatto una partita a poker magari, incontrerai Abner Forsyth, un tipo che sta dando un comizio in strada, in preda all'alcol. Dopo averlo ascoltato, parla con il tipo dei bassifondi indicato con un "?" nella mappa e decidi se vuoi ascoltarlo e uccidere Abner ¹³ o avvertire Abner che lo vogliono uccidere. Nel primo caso otterrai denaro, nel secondo fama.

RICORDA LA MIA FAMIGLIA

DIFFICOLTÀ: MEDIA**FAMA: +50 ONORE: +100 \$: 0**

Dopo tutto quello che è

successo, è giunto il momento di saldare qualche conto. A Blackwater potrai conoscere un agente del governo che è a conoscenza dell'attuale rifugio di Edgar Ross: si è ritirato insieme a sua moglie a Lake Don Julio ¹⁴. Vai nella capanna vicino al lago e la moglie ti dirà che è andato al fiume. Se andrai verso il "?" conoscerai il fratello di Edgar, che ti darà altre indicazioni per trovare la tua preda Sconfiggilo in duello e perquisisci il suo cadavere per ottenere 409 dollari.

FANDONIE

DIFFICOLTÀ: MEDIA**FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0**

Parla con Uriah Tollets a Chuparosa: lui ti dirà di avere un piano che potrebbe interessarti, ma non ti spiegherà di cosa si tratta. Invece, ti dirà che devi andare a Nosalita per un pacco: fa come ti dice, elimina i ribelli di Reyes e poi recupera il pacco. Portalo a El Matadero a un amico di Uriah e otterrai la bellezza di 1.000 dollari! Torna a Chuparosa per dare il denaro a Uriah, che ti spiegherà di che affari si tratta: traffico di oppio. A questo punto puoi decidere se dare il denaro a Uriah o se tenere i dollari (in quest'ultimo caso, per completare la missione dovrai ucciderlo ¹⁵).





CALIFORNIA

DIFFICOLTÀ: FACILE

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

Sam Odessa ti aspetta a Tesoro Azul **16**. Si tratta di un sognatore che ha intrapreso un viaggio sei anni fa abbandonando moglie e figli in cerca della California e di se stesso. Quando lo incontrerai per la prima volta ti racconterà la sua storia e Marston gli darà semplicemente le indicazioni per raggiungere la California. Dopo, però, troverai il suo cadavere a sud di Tumbleweed, con 22 dollari e una lettera per la sua famiglia che avrebbe dovuto inviare dal telegrafo di Chuparosa per informarli del suo destino.

ORO AZTECO

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

A sud est di Punta Orgoglio ti farai un nuovo amico: Basilio Aguirre Olmos



de las Vergas (che nome!), il quale sta cercando il tesoro della sua famiglia. Per potercela fare, dovrai trovare le parti mancanti della mappa. Poco più su, sulla mappa, dalla tua attuale posizione, ne troverai una parte e 23 dollari, in un contenitore. Il pezzo successivo è a Primera Quebrada, insieme a 21 dollari, e quello successivo ad Alta Cabeza. Ora vai a El Matadero, parla con lui e seguilo nelle caverne per gustarti la scena **17**.

L'AMORE NON È UNA DROGA

DIFFICOLTÀ: MEDIA

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

A nordovest di El Matadero incontrerai Zhou **18**, un cinese schiavo di un tipo che non lo lascia tornare al suo paese per vedere la sua amata. Parla con l'esploratore per trovare un accordo: per la sua libertà ti chiederà uno stallone



particolare. Cercalo nelle zone dove abbondano cavalli selvaggi (come a sudest di Punta Orgoglio) e domalo, quindi portaglielo e libera Zhou. Vai alla stazione di Chuparosa per vedere la scena.

LUCI, MOTORE, AZIONE

DIFFICOLTÀ: DIFFICILE

FAMA: +50 ONORE: 0 \$: 0

Troverai MacKeena nel cinema di Armadillo **19**, dato che è un produttore che vuole fare un film. Vai a Thieve's Landing per vincere una partita a dadi bugiardi con un tipo che ti darà i documenti del suo ranch e poi vai a Benedict Point per convincere l'attore principale a interpretare la parte del cowboy di fronte alla telecamera. Per farlo, dovrai batterlo a duello (disarmandolo, ovviamente). Ora vai ad Armadillo a dare a MacKeena le nuove notizie e poi recati a Pacific Union per scoprire la verità.



LE SFIDE AMBIENTALI

Oltre a lottare contro l'esercito messicano o gli agenti del governo degli Stati Uniti, Marston dovrà riuscire a trovare erbe curative, cacciare ogni tipo di animale, sparare come un tiratore scelto e trovare tesori perduti, se vuole diventare una vera leggenda dell'ovest.

SFIDA CERCA TESORI

LA PRIMA SFIDA si svolgerà nel corso di una missione. Il secondo tesoro si trova a The Hanging Rocks. Il terzo a Del Lobo Rock: dopo la casa, vai nel buco tra le rocce e lasciati cadere. Il quarto si trova nella cantina della casa sulla collina a Tumbleweed. Il quinto è tra due muri di pietra sulla riva di Rio del Toro.

IL SESTO TESORO 1 si trova in cima a uno spuntone di roccia a sud ovest di Puerto Chichillo. Il settimo è sotto l'arco di una roccia di Ojo del Diablo. L'ottavo è a Roca Madera, vicino alla roccia del disegno, accanto al fiume. Il nono è a Broken Tree, a sud di Great Plains, tra i detriti di pietra. Il decimo invece è a Nekoti Rock, nella caverna in alto.

RICOMPENSA: puoi trasportare il doppio degli oggetti di consumo.

SFIDA CACCIATORE

SCUOIA UN COYOTE e attiverai le sfide. La prima è uccidere cinque coyote a nord di Rio Bravo. Nella seconda dovrai uccidere cinque cervi, nella terza cinque lupi, nella quarta dovrai ottenere cinque zanne di cinghiale e tre corazze di armadillo. Nella quinta sfida dovrai uccidere due puma con il coltello: spara un colpo al corpo con il Dead Eye, quindi finisci il felino con il coltello.

LA SESTA SFIDA DI CACCIA

richiede l'uccisione di cinque procioni e cinque volpi. Nella settima sfida dovrai uccidere cinque wapiti **2** e cinque mufloni. Nell'ottava dovrai far fuori due orsi con il coltello. Nella nona dovrai uccidere il giaguaro Khan che si trova a Ojo del Diablo. Nella decima dovrai uccidere il lupo Colmillo (lo trovi ad abbeverarsi sul fiume Aurora Basin), l'orso Bruma (nella caverna di Nekoti Rock) e il grande cinghiale di Stillwater Creek.

RICOMPENSA: viveri (che ti danno energia) ogni volta che scuoi un animale.

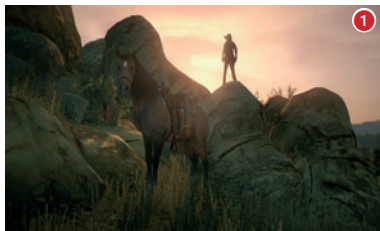
SFIDA SOPRAVVISSUTO

APPENA RACCOGLIERAI LA TUA PRIMA ERBA attiverai queste sfide, che consistono nel raccogliere piante per tutta la mappa. Nella prima dovrai prendere sei fiori di camomilla (crescono ovunque). Nella seconda dovrai trovare sei salvie del deserto (a 10 Coronas). Nella terza quattro salvie rosse (a Rio Bravo). Nella quarta otto fichi d'india (a est di Chuparosa). Nella quinta dovrai trovare sette rosmarini della California (a Tesoro Azul) e nella sesta otto asclepie (a Perdido). **3**

LA SETTIMA SFIDA richiede il ritrovamento di dieci salvie di colibri (a Tall Trees). Nell'ottava dodici malve delle praterie (a Broken Tree). Nella nona quindici ribes rossi (a sud di Great Plains). Nella decima dieci campanellini viola (ad Aurora Basin) e poi altri due di ogni tipo.

RICOMPENSA: man mano che raccoglierai piante per il mondo riceverai dei tonici.

SFIDA CECCHINO SE SPARI A UN VOLATILE atti-





veri queste sfide. Nella prima dovrai colpire cinque uccelli. Nella seconda cinque conigli. Nella terza cinque coyote facendo in modo che restino senza energia. Nella quarta cinque uccelli mentre sei sul treno. Nella quinta due animali di specie distinte con un solo Dead Eye. Nella sesta dovrai far volare due cappelli (usa il Dead Eye). Nella settima dovrai uccidere tre orsi con un colpo ciascuno. **4**

uccidere sei animali senza ricaricare **5** (usa il Dead Eye con gli uccelli). Nella decima disarmi sei persone senza ricaricare (datti da fare usando il Dead Eye).

NELL'OTTAVA SFIDA dovrai far volare due cappelli e disarmare sei persone. Nella nona dovrai

RICOMPENSA: Il Dead Eye si ricarica più velocemente.



WEST PIENO DI VITA

Le tre grandi zone nelle quali si divide la mappa di gioco non solo sono piene di missioni, minigiochi e sfide, ma anche di eventi come aiutare un bottegaio che è stato rapinato o battersi in duello con dei malintenzionati...

EVENTI DEL MONDO SOPRAVVIVERE NEL SELVAGGIO

WEST non è affatto facile: oltre alle missioni che deve compiere, Marston potrà farsi carico dei tantissimi pericoli e problemi che affliggono la brava gente. Non hai l'obbligo di aiutarli, ma riceverai in cambio fama, onore e denaro e, in alcuni casi, ti serviranno a sbloccare oggetti, oppure i materiali necessari per ottenere nuovi abiti.

**LE MISSIONI APPAIONO
SEGNALATE CON UN PUNTO BLU** sulla mappa appena ci passi vicino. La quantità di denaro, fama e onore che riceverai per ognuno di questi eventi dipenderà molto dal tuo comportamento (per esempio, se uccidi o meno le persone) e dalla difficoltà di ciò che ti è stato

chiesto. Queste missioni sono infinite, quindi saranno sempre disponibili anche se avrai completato il gioco al 100%.

SALVARE LA GENTE È LA COSA PIÙ COMUNE: una prostituta che sta venendo picchiata da un uomo, per esempio, ti darà +50 in onore e +5 in fama, la stessa ricompensa del salvare una donna rapita (dovrai battere il tipaccio e poi slegare la donzella). Invece, fermare dei malintenzionati che vogliono impedire a un cercatore di portare avanti la propria passione sbloccherà le relative sfide cercatori, per esempio. Non mancheranno salvataggi di persone attaccate da animali (lupi, coyote, puma...) o gruppi di banditi che assaltano un paese per puro divertimento e scateneranno, oltre al caos, altri problemi che spetterà sempre a te aggiustare (questo ultimo caso ti fa guadagnare +50 in fama e +100 in onore). Puoi perfino andare a cercare viaggiatori o esploratori che si sono persi nel deserto e riportarli a casa.

**I DELITTI SONO COSÌ TANTI CHE
I RAPPRESENTANTI DELLA LEG-**

GE NON BASTANO MAI: un'occasione per te di farti valere. Non mancherà di incontrare agenti del governo feriti o ai quali è sfuggito un criminale e, a questo punto, potrai aiutarli a recuperare i fuggitivi: se li prenderai vivi, potrai avere fino a +50 in fama, +200 in onore e 47 dollari, ma se le cose si mettono male, falli fuori senza pensarci su.

A volte vedrai dei bottegai uscire dai negozi urlando di essere stati derubati. Inutile dire che trovando il ladro e riportandolo al negoziante riceverai una ricompensa e sarai testimone di come si faceva giustizia in quel mondo selvaggio. E se poi a qualcuno avessero rubato un cavallo, eliminando il ladro e riportando la bestia al legittimo padrone potresti ottenere +20 in fama, +100 in onore e 17 dollari.

**COME PROTAGONISTA, NON SARAI
ESENTE DAL SUBIRE** uno qualunque degli eventi menzionati: un uomo che ti chiede aiuto e, appena gli volti le





spalle, ti lascia senza cavallo in mezzo al deserto, un'imboscata da parte di una banda che usa una donna come esca... ce n'è per tutti i gusti. Quando diventerai famoso, non mancheranno uomini che vorranno sfidarti a duello: ricorda di aspettare il segnale "ESTRAI", prima di sparare. Se ti senti sicuro, disarmalo o spara al suo capello per fargli capire con chi ha a che fare: vincerai e otterrai fama e onore. Non ti annoierai mai, poco ma sicuro.

LE GARE DI ABILITÀ saranno sparse per tutta la mappa: personaggi accampati che ti invitano a partecipare a competizioni molto divertenti, come eliminare

quattro uccelli prima di tutti gli altri, trovare piante particolari e tornare per primi all'accampamento, andare a caccia di determinati animali (che potrai comunque portarti via per venderne le pelli).

NON MANCANO MISSIONI PIÙ STRANE, come rubare un carro per i ribelli di Reyes a Chuparosa o trasportare un carico di dinamite evitando che i ribelli che ti accompagnano la facciano saltare in aria a causa della loro mania di sparare in aria ogni volta che si festeggia la rivoluzione... e le ricompense saranno altrettanto strane: il rosario "Oscurità di San Andreas" ricevuto in dono da una monaca, lettere di grazia che ti eviteranno il carcere se ti comporti da fuorilegge e via dicendo.



IL LAVORO NOBILITA?

In questo caso sì, dato che oltre a ottenere una pelliccia per aver lavorato per qualcuno, potrai sbloccare nuovi oggetti, nuovi cavalli e manterrai l'ordine nella zona. Domare cavalli e ripulire l'area dai cattivi sono i lavori più comuni.

DOMATORE DI CAVALLI OLTRE AI CAVALLI SELVAGGI

che popolano la mappa e che potrai domare per te stesso catturandoli con il lazo, non mancheranno cavalli da domare per aiutare persone meno abili di te.

QUESTO TIPO DI LAVORO sarà disponibile nei dintorni di Chuparosa e a Ridgewood Farm. Il denaro che guadagnerai non è molto, ma sbloccherai nuove razze di cavalli che potrai comprare e sfruttare per essere il migliore anche al galoppo, come l'ungherese incrociato, un vero gioiello di cavalcatura.

PER RIUSCIRE A DOMARE UN CAVALLO dovrai prima catturarlo con il lazo **1**, avvicinarti e salirlgli in groppa. A partire da questo istante, inizierà un frenetico minigioco nel quale dovrai aiutare Marston a non farsi disarcionare: utilizza lo stick sinistro

muovendolo nella direzione contraria rispetto a quella nella quale spinge l'animale, per opporre resistenza e far capire al cavallo chi è che comanda.

CATTURARE FUGGITIVI IN TUTTE LE CITTÀ DOTATE DI AGENTI DELLA LEGGE O CON UN TRENO, da Chuparosa a Mac-

Farlane, da Escalera e Manzanita fino a Blackwater, troverai questo genere di lavori. L'unica cosa che dovrai fare è aspettare che qualche agente governativo appenda la taglia, cosa che di solito avviene la mattina.

OSSERVA IL FOGLIO CON LA SCRITTA "WANTED" **2** e scoprirai qual è la ricompensa per la cattura del criminale: accetta l'incarico, dato che è un ottimo modo per fare soldi.

UNA VOLTA ACCETTATO IL LAVORO recati sul luogo dove il malvivente è stato visto l'ultima volta e dagli la caccia. I fuggitivi sono sempre accompagnati da numerosi sgherri, che dovrai ovviamente eliminare. Una volta raggiunto il tuo obiettivo potrai decidere se ucciderlo o portarlo indietro vivo dopo averlo legato e caricato sul cavallo, nel qual

caso otterrai una ricompensa maggiore. Ad ogni modo, porta indietro lui o la prova della sua morte (perquisisci il cadavere e preparati ad affrontare altri suoi amichetti durante il ritorno.

VIGILANZA NOTTURNA QUESTO È IL PRIMO LAVORO

disponibile nel gioco. Puoi attivarlo a MacFarlane's Ranch, a Blackwater o a Chuparosa. Non si guadagna moltissimo, ma è uno dei modi migliori per aumentare la tua fama e il tuo onore, senza dover effettuare missioni principali o attendere eventi casuali.

IL LAVORO CONSISTE nel seguire un cane della polizia per tutto il paese (generalmente va a passo molto lento) fin quando non fiuta una situazione pericolosa. Il lavoro dura dal tramonto all'alba, quindi organizza i tuoi viaggi in maniera adeguata, per poter arrivare e completare il lavoro la notte stessa. **3**

I PROBLEMI SONO MOLTO VARIOPINTI: dal bloccare due tipi che se le stanno dando di santa ragione al fermare un criminale che vuole rubare una mandria fino a catturare un ladro.



NATURA SELVAGGIA

ANIMALI

NOME	LOCALITÀ
Bufalo americano	Nelle Grandi Pianure: di solito vagano intorno al centro dell'area.
Armadillo	In posti aridi come New Austin e Nuevo Paraiso.
Castoro	A West Elizabeth vicino a fonti d'acqua; a ovest di Pacific Union Camp.
Ariete	West Elizabeth (area di Tall Trees) di giorno; pianura tra Manzanita Post e Pacific Union RR Camp; raramente vicino Rathskeller Fork.
Cinghiale	Nella pianura ad est di New Austin, a nord del MacFarlane Ranch e a sud est di West Elizabeth.
Lince	Nei dintorni di Nuevo Paraiso e a nord di Tall Trees, vicino alle montagne.
Daino, Mucca, Pollo, Cane Corvo, Cervo,	In quasi ogni parte della mappa.
Aquila	Vicino a Tall Trees, nell'area non innevata.
Pollo	Nelle strade della maggior parte degli insediamenti rurali.
Coyote	Nelle vicinanze di Hanging Rock a nord di Armadillo, da qualsiasi parte in Messico.
Puma	Abbastanza rari: si trovano solo appena dopo l'alba. Zona di Stillwater Creek attorno alle aree paludose e nell'erba alta; a New Austin e Nuevo Paraiso; nella zona di West Elizabeth, attorno a Beecher's Hope e Rio Bravo in New Austin; sulle colline a nord est di MacFarlane Ranch.
Anatra	Vicino a Don Julio Lake, al fiume al confine tra America e Messico e al lago alla fine della missione "Ricorda la mia famiglia".
Wapity	Montagne e foreste di West Elizabeth.
Lupo	Attorno insediamenti umani, aree boschive, deserti e praterie; a nord del MacFarlane's Ranch.

NOME	LOCALITÀ
Volpe	Tra Mercer's station e Riley's Charge e presso Rio Del Lobo; possibile trovarle a sud di Beecher's Hope in West Elizabeth.
Capre	In Messico o a Critchley's Ranch e nei dintorni di New Austin.
Orso Grizzly	Nei boschi di West Elizabeth e Bearclaw Camp; a ovest di Wreck of the Serendipity sulla strada per Thieves' Landing; nei pressi della baracca di Aurora Basin, presso il pendio.
Falco	Al campo aperto ad ovest di Warthington Ranch, vicino al MacFarlane's Ranch, durante il giorno.
Cavallo	Si possono comprare nei ranch/negozi; presenti in quasi ogni parte della mappa.
Mulo	Negli insediamenti e nel deserto di Nuevo Paraiso.
Gufu	Vicino a Chuparosa.
Maiale	Nel cortile della fattoria sulla via per Blackwater in direzione nord; a Cochiny, (nord-est di West Elizabeth); a Thieves' Landing in un recinto.
Coniglio	Nella pianura ad Armadillo e nelle zone erbose.
Procione	A nord di Hanging Rock; a sud di Armadillo, a ovest di MacFarlane's Ranch, vicino a Pike's Basin; a nord di Warthington Ranch; dietro alcuni edifici ad Armadillo, di notte.
Serpente a sonagli	Nelle foreste, sulle sponde dei laghi, nelle praterie e nei deserti della frontiera americana.
Gabbiano	Al largo delle banchine di Blackwater.
Uccello canoro	Molto rari. Si trovano a Sidewinder Gulch.
Pecora	Al MacFarlane's Ranch e ad Armadillo.
Puzzola	Dietro la carovana ad Armadillo la notte; attorno ad Alta Cabeza; a sud di Casa Madrugada.
Avvoltoio	Vicino a zone in cui sono avvenute violente battaglie o ci sono animali morti.

PIANTE

NOME	LOCALITÀ
Erba delle farfalle	Diez Coronas
Salvia del deserto	Gaptooth Ridge
Ribes dorato	Great Plains (Ovest)
Salvia spathea	Tall Trees (Sud)
Fichi d'india	Punta Orgullo

NOME	LOCALITÀ
Papavero delle praterie	Great Plains (Est)
Salvia rubra	Rio Bravo
Bucaneve	Tall Trees (Nord)
Partenio selvatico	Cholla Springs/Hennigan's Stead
Romero	Perdido e Chuparosa (Est)

DIVERTITI, STRANIERO!

Prima o poi ti stancherai di fare il bravo ragazzo e di cavalcare per il deserto a caccia di puma. Se la noia ti assale e il pericolo è un tuo parente stretto, allora è giunto il tempo di far capire a tutti perché si dice "selvaggio" west...

BRACCIO DI FERRO

PUOI GIOCARE a questo minigioco ad Agave Viejo, Plainview e Pacific Union. Le puntate sono molto basse e quindi si guadagna poco denaro, ma almeno è molto divertente. **GENERALMENTE CI SARANNO DIVERSI CONTENDENTI** che aspettano il loro turno di confrontarsi con te e potrai effettuare una puntata con ognuno di loro. Ogni dollaro in più equivale a un livello di difficoltà maggiore.

DOVRAI PREMERE IL PULSANTE

X per imprimere forza, ma la barra di resistenza si abbasserà e, quindi, dovrai alternare le rapide pressioni del tasto a momenti nei quali lo tieni premuto per recuperare resistenza. Quando il tuo avversario sarà quasi sfinito, potrai ricominciare a premere in uno sprint finale per batterlo. Dimostra chi è il più forte. **1**

FERRI DI CAVALLO

METTI ALLA PROVA LA TUA MIRA in questo divertente minigioco a MacFarlane's Reach, Rathskeller Fork e Las Hermanas. Le puntate sono sempre molto basse e ancora una volta determinano il livello di difficoltà del tuo avversario, quindi tenta di non esagerare, se non vuoi finire sul lastrico.

DOVRAI PUNTARE CON IL BRACCIO

al chiodo e lanciare i tuoi ferri di cavallo il più vicino possibile. A sinistra vedrai una barra con un indicatore che puoi far oscillare grazie allo stick analogico destro. Dovrai riuscire a fermarlo proprio al centro, ma non è finita: la velocità con la quale muoverai il braccio determinerà la forza del lancio, quindi sarà meglio fare delle prove, prima di effettuare il lancio, mentre l'esperienza ti dirà a che distanza corrisponde una certa forza. **2**

IL GIOCO DEL COLTELLO

QUESTO MINIGIOCO TANTO

"SOFFERTO" è disponibile a Manzanita Post, Thieve's Landing, Armadillo, Escalera e Torquemada. Lo scopo è colpire con il coltello i bottoni sul tavolo, in mezzo alle tue

dita, senza ferirti. A seconda della posta il tuo avversario sarà più o meno veloce e colpirà più bottoni. Dopo la sua prova, tu dovrai far di meglio.

IL SEGRETO PER VINCERE è capire dove si trova ogni bottone al livello più difficile, dato che man mano che ci saranno più avversari, la posta salirà e sarai costretto comunque a giocare a difficoltà molto elevate. L'altro segreto è utilizzare un ritmo regolare premendo i pulsanti: se sbaglierai pulsante o cambierai ritmo, colpirai la tua mano e perderai una delle cinque possibilità a disposizione per fare con successo le due serie. Se non guardi la serie del tuo avversario, avrai meno tempo per vincere, quindi sorbicetela ogni volta.

POKER

PUOI GIOCARE AL RE DEI GIOCHI DI CARTE ad Armadillo, Chuparosa, Thieve's Landing, Casa Madrugada e Blackwater.

SE INDOSSI IL VESTITO ELEGANTE puoi barare fintanto che riuscirai a mantenere la barra equilibrata: se farai un errore verrai scoperto e dovrai battersi in un duello con



uno dei tuoi avversari, quindi non esagerare.

IL SISTEMA È LO STESSO del Texas Hold'em: ti danno due carte e devi crearti una giocata fino ad arrivare alla quinta e puntando dopo ogni carta. Quando le tre nuove carte, scoperte, saranno tutte sul tavolo, sarà il momento di puntare pesantemente, bluffando o approfittando della fortuna. **3**

DADI BUGIARDI

PUOI GIOCARLO A ESCALERA, Casa Madrugada e Thieve's Landing. Come nel poker, tanta più gente c'è al tavolo, tanto più denaro potrai guadagnare.

OGNI GIOCATORE HA UN BICCHIERE con cinque dadi a sei facce. Ogni giocatore vede i propri dadi e scommette su quanti dadi ci sono, tra tutti, con un determinato numero. Per esempio, se ti sono usciti un paio di quattro, e ci sono altri 3 giocatori, potresti puntare "cinque quattro". Ogni giocatore

può dare del bugiardo alla scommessa effettuata o lasciare che il prossimo giocatore scommetta con un nuovo tiro di dadi. Se si dà del bugiardo chiamando il bluff, si controllano i dadi e, se ci sono meno dadi di quelli dichiarati, chi ha scommesso perde un dado, altrimenti lo perde chi ha dato del bugiardo. Fino a quando non si perdono dadi, ogni scommessa successiva dev'essere fatta aumentando il numero di dadi con una determinata faccia o aumentando la faccia in questione ma scommettendo su qualunque numero di dadi. Le regole sono anche di più, ma le imparerai con l'esperienza. Vince chi lascia gli altri senza dadi.

IL CALCOLO DEI DADI presenti nel gioco tra tutti i giocatori determina le probabilità di avere un certo quantitativo di risultati. Ricorda che esiste una possibilità su sei per ogni numero, moltiplicata per ciascuno dei dadi presenti in gioco in un dato momento.



BLACKJACK

A CHUPAROSA, Rathskeller Fork, Thieve's Landing e Blackwater potrai giocare questo classico dei casinò nel quale la fortuna è tutto.

TI VERRANNO DATE DUE CARTE e con queste dovrai avvicinarti il più possibile al punteggio di 21. Se non ce la fai, puoi "raddoppiare", ossia chiedere una carta in più e avvicinarti ancora a 21. In effetti, puoi chiedere tutte le carte fino a raggiungere 21 o sballare. Ci sono due problemi: il primo è che dipende dalla fortuna (e il banco ne ha fin troppa), il secondo che non puoi puntare contro altri giocatori.

SE ESCONO DUE CARTE UGUALI, puoi suddividerle in due giocate distinte, pagando anche il doppio delle puntate. Quindi, se ti esce una coppia di cinque, puoi dividere le due carte e gestirle indipendentemente. Non chiedere mai carte quando hai 18 in mano, perché finirai per sballare. Il minigioco più difficile in assoluto. **4**



IL NASCONDIGLIO PERFETTO



Tutte le vere bande di fuorilegge hanno bisogno di un nascondiglio nel quale nascondersi dalla legge e dove accumulare il frutto delle proprie scorribande. Marston però li conosce tutti e sa come stanare i loro padroni: con tanto piombo e polvere da sparo.



barili di dinamite per sgomberarti il passo. Con i coltelli potrai anche evitare di far scattare l'allarme. Raccogli il bottino, saccheggia tutto e tutti e poi potrai tornare a casa soddisfatto.

PIKE'S BASIN

LA BANDA DEI GEMELLI BOLLARD ha trovato in questa serie di canyon la protezione naturale per i propri uomini.

SI TROVA A EST DI MACFARLANE'S RANCH. Vai fino al punto giallo della mappa per aiutare il fattore di turno, rapinato dalla banda dei Bolland (o peggio).

AVANZA LUNGO LE PARTI ELEVATE dei canyon per avvistare eventuali nemici (sotto saresti un bersaglio fin troppo facile per i cecchini dei Bolland). Fai attenzio-

ne ai banditi che ci sono sui ponti e continua ad avanzare. Alla fine arriverai all'accampamento, dove ci sono gli ultimi nemici. Otterrai 20 o 30 dollari e potrai saccheggiare l'accampamento.

GAPTOOTH BREACH

QUESTO RIFUGIO, SITUATO A SUD EST DI GAPTOOTH RIDGE, è un'antica miniera che i delinquenti hanno preso come base ed è divisa in varie zone. Da una parte ci sono gli accampamenti dei minatori, pieni di nemici e case nelle quali entrare a cercare contenitori. Eliminati i nemici all'esterno, potrai entrare e terminare il tuo lavoro nella miniera.

UTILIZZA LA DOPPIETTA per eliminare più facilmente i nemici nei tunnel (spesso te li troverai a pochi metri di distanza) e non esitare a sparare su lampade ad olio e

FORT MERCER

A SUD EST DI ARMADILLO troverai questo insediamento forte, molto ben protetto e nel quale dovrai anche svolgere alcune delle missioni principali.

VAI DAL PISTOLERO vicino all'entrata affinché ti aiuti a scalare il muro e, una volta in cima, elimina tutti i nemici della zona e scendi per aiutare il pistolero a entrare a sua volta. Avanza eliminando ogni nemico fino a quando da una delle case non usciranno i capi della banda. Uccidili ed entra nella struttura per recuperare il bottino. Come al solito, lascia





agli avvoltoi i cadaveri, ma non ciò che hanno addosso, e cerca di trovare tutti i contenitori.

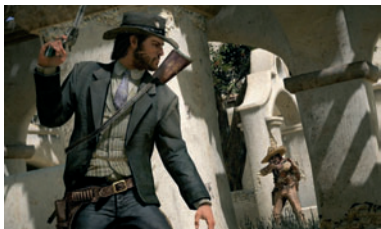
TWIN ROCKS

LA BANDA DEI WALTON si nasconde in questo microscopico paesino a nord est di Armadillo. Si tratta di un pugno di case messe in fila, quindi espugnare questo rifugio non sarà un problema.

IL PERICOLO MAGGIORE è formato da due banditi che si trovano in cima alle formazioni rocciose gemelle che si trovano all'ingresso della zona. Niente che non si possa risolvere con un po' di furbizia. Per esempio, si potrebbe sparare a uno dei cecchini da un'altura lontana e poi eliminare l'altro in maniera analoga. Uccisi i due seccanti nemici, potrai entrare nel paesino ed eliminare tutti i banditi: dalle case ne usciranno un bel gruppetto. Uccidili tutti e poi perlustra tutte le case e, quando arrivi alla situazione ostaggio, usa il Dead Eye per uccidere il bandito e salvare la ragazzina. Non dimenticare di sciacquare tutti i cadaveri per ottenere denaro e munizioni.

TUMBLEWEED

A SUD DI GAPTOOTH RIDGE scoprirai un rifugio di banditi ubicato in un paese fantasma. Attacca di giorno, così ti sarà più facile ve-



dere i nemici nascosti tra le casse. Quando arrivi, tenta di salvare il poveretto che stanno tentando di impiccare al centro del paese (usa il Dead Eye per colpire la corda) e poi inizia a fare il tiro al bersaglio con tutti i malviventi. Raggiungi la casa sulla collina, dalla quale usciranno parecchi nemici.

ESPLORA LA STRUTTURA eliminando tutti i cattivi fino a raggiungere l'ultimo di loro in cantina (e ricorda che puoi penetrare nella cantina anche da un portello di fianco alla casa, all'esterno). Dopo aver fatto piazza pulita, controlla tutti i cadaveri e cerca tutti i contenitori.

NOSALIDA

A NORD OVEST DI PUNTA ORGULLO troverai Nosalida, un rifugio pieno di ribelli di Reyes. Avvicinati furtivamente tra le rocce e inizia le danze: le molotov ti torneranno molto utili, in questo caso, quindi raggiungi il generale e prendile. Avanza nel paese eliminando tutti i nemici. Ci sono molti posti dove nascondersi, quindi fai molta attenzione.

QUANDO AVRAI ELIMINATO

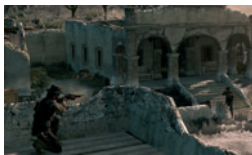
TUTTI dovrai usare le molotov per bruciare tre casse (le quali saranno evidenziate da un simbolo giallo sulla mappa) e due imbarcazioni (ricorda che se cadi in acqua affogherai e dovrai ricomin-

ciare). Se lo desideri, puoi anche penetrare furtivamente nel paese e bruciare tutto senza uccidere nessuno.

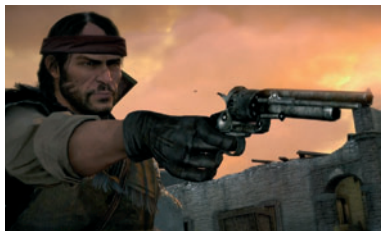
TESORO AZUL

A SUD OVEST DI CHUPAROSA c'è un piccolo rifugio pieno di ribelli di Reyes. Non avrai bisogno di parlare con nessuno, per iniziare. Cammina per il paese in rovina eliminando tutti i nemici che ti si parano di fronte fino ad arrivare a una casa dalla quale provengono le urla di un ribelle: poni fine al suo sbraitare ma attento, perché è armato pesantemente e può facilmente ucciderti. Uomo avvisato...

INFINE, dovrai salvare un aiutante dell'esercito messicano che si trova in una delle case, nascosto e usato come ostaggio. Uno dei ribelli lo userà come scudo, quindi dovrai ricorrere al Dead Eye per risolvere la situazione senza uccidere il lealista messicano. Ovviamente, fai lo sciacallo e scova tutti i contenitori.



LA SELVAGGIA MODA DEL WEST



Oltre a cambiare il suo aspetto, i vestiti di Marston gli faranno acquisire delle interessanti capacità, come barare a poker o liberarti dai fastidiosi inseguimenti degli appartenenti della legge. Scopri quali sono i requisiti per averli tutti.

VESTITO DEI RIBELLI DI REYES

PER OTTENERE LA DIVISA DELL'ESERCITO DI REYES, con il quale tutti i rappresentanti della legge ti tratteranno bene, in Messico, dovrai portare a termine sei prove. Per la prima dovrai trovare un contenitore nel cimitero di Sepulcro. La

seconda consisterà nel completare la missione "Fandonie". La terza la vincerai domando dei cavalli per lavoro (ma non domando dei cavalli selvaggi) a Chuparosa.

LA QUARTA PROVA la supererai completando la missione "L'amore non è una droga" (dai un'occhiata più indietro per sapere come portarla a termine). La quinta si supera vincendo al gioco dei coltelli (quindi con una certa difficoltà) a Torquemada (anche in questo caso potresti dare un'occhiata alla relativa sezione di questa guida). Infine, la sesta prova consiste nel comprare la stoffa nella sartoria di Escalera.



VESTITO DEI GEMELLI BOLLARD

PER OTTENERE QUESTO VESTITO, con il quale potrai girare travestito come uno dei membri della banda dei Bollard (e che tanti problemi ci hanno causato nelle missioni iniziali), dovrai completare le seguenti prove: la prima è esplorare Thieve's Landing nella missione "Il territorio di Shaky"; guarda dentro un contenitore. La seconda la vincerai lavorando come vigilante notturno a MacFarlane's Ranch in quello che è il primo lavoro che puoi fare.

LA TERZA PROVA la supererai vincendo al gioco dei ferri di cavallo sempre a MacFarlane's Ranch. La quarta sarà la ricompensa per aver catturato un membro della banda dei gemelli Bollard. La quinta per aver difeso i vicini di Heningan's Stead dalla banda dei gemelli Bollard (in un evento casuale). La sesta è comprare la stoffa nella sartoria di Thieve's Landing.

LEGGENDA DEL WEST

QUESTO VESTITO, CHE MIGLIORA

IL RENDIMENTO del Dead Eye facendo in modo che la barra si esaurisca molto più lentamente, si ottiene completando tutte le sfide ambientali fino al livello Leggendaro





(appuntamento). Nell'omonima sezione potrai trovare una dettagliata spiegazione di quali sono e come farle, ma sappi che non sarà affatto facile. Certo, la ricompensa è proporzionata alla difficoltà.

SPOLVERINO

QUESTO VESTITO serve unicamente a cambiare l'aspetto di Marston e a liberarti un po' dalla fastidiosa polvere dell'ovest. Si tratta di un abito lungo da cowboy che ti dà un aspetto da giustiziere del Selvaggio West. Molto figo.

LO OTTERRAI AUTOMATICAMENTE completando le missioni principali della storia.

PONCHO MESSICANO

ALTRO VESTITO che non fa altro

che cambiare l'aspetto del protagonista. Quando lo indosserai, non potrai fare a meno di pensare a Clint Eastwood...

LO OTTERRAI AUTOMATICAMENTE completando la prima missione di Reyes.

VESTITO ELEGANTE

TI PERMETTE DI BARARE quando giochi a poker (una cosa molto utile per ottenere un grande vantaggio sui tuoi avversari e spennarli per bene... ma se ti scoprono, finirai con il fare l'ultima "mano" in un duello...). Si sblocca poco dopo l'inizio del gioco.

VESTITO DA CACCIATORE DI TESORI

SERVE A TRAVESTITI come



un membro della banda dei cercatori e devi trovare sei stoffe, per averlo. La prima prova si supera andando a Silent Stead, a sud ovest di Rathskeller Fork, e trovando un contenitore nell'unica casa del luogo. La seconda la vinci completando la missione "California". La terza la superi vincendo a blackjack a Rathskeller Fork (ti basta uscire con più soldi di quando sei entrato, anche se si trattasse di aver giocato e vinto la prima mano). La quarta la superi come ricompensa per aver catturato un cercatore vivo (attendi il foglio dei ricercati a Rathskeller Fork).

LA QUINTA PROVA richiede che ti rechi nel rifugio di Gaptooth Breach, a sud di Gaptooth Ridge. Infine, la sesta prova è comprare la stoffa nella sartoria di Thieve's Landing.

UNIFORME DELL'ESERCITO AMERICANO

SE VUOI INDOSSARE L'UNIFORME DELL'ESERCITO, dovrai ottenere portare a termine sei missioni. La prima la vinci esplorando Aurora Basin, a est di Tall Trees, trovando un contenitore dentro la capanna. La seconda la completi vincendo a braccio di ferro a Pacific Union contro i lavoratori della ferrovia. La terza battendo tutti in una partita a poker a Blackwater (ricorda di usare il vestito elegante per poter barare). La quarta consiste nel completare la





» divertente missione "Luci, camera, azione".

LA QUINTA MISSIONE consiste nel lavorare come vigilante notturno a Blackwater ripulendo le strade da gente indesiderata. La sesta nel comprare nella sartoria di Blackwater la stoffa.

VESTITO DEI BANDITOS

I BANDITI TI TRATTERANNO

MEGLIO, IN MESSICO, se indosserai questo vestito. La prima delle sei prove è andare in un negozio di periferia di Sidewinder Gulch, a sud est di Escalera, vicino alle montagne. La seconda consiste nel lavorare come vigilante notturno a Chuparosa. La terza la superi vincendo una partita a dadi bugiardi a Casa Madrugada, eliminando tutti gli altri giocatori. La quarta sarà la ricompensa per aver preso vivo un fuggitivo (aspetta la taglia a Chuparosa).

LA QUINTA PROVA la vincerai difendendo i vicini del Messico dagli attacchi dei banditi in uno degli eventi casuali della zona. Nella sesta potrai comprare la stoffa nella sartoria di Chuparosa. Facile.

UNIFORME DA SCERIFFO AMERICANO

QUANDO INDOSSI QUESTO VESTITO

le persone ti tratteranno come una esecutore della legge, nel bene e nel male. Molte persone ti salu-

teranno affabilmente e con rispetto, mentre altre ti spareranno appena ti poseranno gli occhi addosso. Se riuscirai a stanare tutti i rifugi degli Stati Uniti (sono cinque) in 24 ore, la otterrai.

VESTITO DA RANCHER

PER APPARIRE COME UN

AUTENTICO TENUTARIO dell'epoca non devi far altro che arrivare al punto della storia nel quale sblocchi la terza zona della mappa di gioco, dopo aver completato la missione "La verità ti renderà libero".

UNIFORME DA FEDERALE

PER OTTENERE QUESTO INTERESSANTE VESTITO

che ti permette di stare ai margini della legge, dovrai completare il gioco al 100%, realizzando tutte le missioni principali e secondarie, di qualunque genere, oltre a completare anche svariate decine di eventi casuali aiutando persone innocenti e domando cavalli...

VESTITO DA GENTILUOMO

TI PERMETTE DI EFFETTUARE

PUNTATE MOLTO ALTE

NELLE PARTITE DI POKER A

BLACKWATER. Iscriviti al Rockstar Social Club.

VESTITO DELLA BANDA WALTON

INDOSSANDOLO, I MEMBRI

DELLA BANDA WALTON NON TI ATTACCHERANNO, SE NON PROVOCATI.

Dovrai soddisfare sette requisiti: uccidere un membro della banda Walton, perlustrare Solomon's Folly, domare un cavallo a Ridgewood Farm e vincere a poker ad Armadillo.

LA QUINTA PROVA consiste nel consegnare vivo un membro della banda Walton. Nella sesta prova dovrai difendere i cittadini di Cholla Springs da un attacco della banda Walton in un evento casuale. Infine, la settima prova consiste nell'andare a comprare la stoffa per il vestito nella sartoria di Thieves Landing.

ASSASSINO MORTALE

(ESCLUSIVO DELLA LIMITED

EDITION) TI PERMETTE DI

RIGENERARE IL DEAD EYE AL DOPIOLO DELLA VELOCITÀ.

Per ottenere questo vestito dovrai portare a termine cinque prove: perlustra Coots Chapel, ripulisci il covo di Twin Rocks, incassa la taglia di Moe van Barr (vivo o morto). **ATTENZIONE:** A causa di un bug, è meglio salvare, prima di andare dal farabutto e, nel caso non si ottenga il vestito, ricaricare. La quinta prova consiste nel vincere un duello ad Armadillo. Soddisferai il sesto requisito portando a termine la missione Appetiti Americani.

TROFEI

BRONZO

- **Quel ragazzo del governo:** Completa "Esodo in America".
- **Terra di opportunità:** Completa "L'assalto a Fort Mercer".
- **Figli del Messico:** Completa "I cancelli di El Presidio".
- **Basta giri di parole:** Completa "Il momento stabilimento".
- **Un'anima selvaggia:** Completa "A casa con Dutch".
- **I benefici della civiltà:** Completa "E la verità ti renderà libero".
- **Verso il tramonto:** Completa "L'ultimo nemico che sarà distrutto".
- **Il ripulitore:** Vincete almeno 2.000 fiches in una mano.
- **Niente dadi:** Vincete una partita a dadi senza perderne uno solo.
- **Passa alle granate:** Ottenete un lancio perfetto a Ferri di cavallo.
- **Combattendo in giro per il mondo:** Metti KO qualcuno in ogni saloon del gioco.
- **Ma chi ti conosce?:** Completa un compito per uno sconosciuto.
- **Indomito domatore:** Doma il saddler del Kentucky, il trattatore americano e l'ungherese incrociato.
- **La clemenza paga:** Cattura vivo un ricercato.
- **Carogna:** Lega una donna e mettila sulle rotaie, quindi rimani a guardare mentre il treno la uccide.
- **Gusto impeccabile:** Acquista un'arma rara in un'armeria.
- **Orsi in saldo:** Uccidi e scuoi 18 grizzly.
- **È bravo a pulire!:** Ottieni il vestito elegante.
- **Più di un pugno:** Guadagna 10.000 dollari in singolo.
- **Uomo della frontiera:** Ottieni il livel-

lo leggendario in una qualunque sfida ambientale in singolo.

- **Un uomo tutto d'un pezzo:** Ottieni il massimo livello di fama e il massimo o il minimo livello di onore in singolo.
- **Cavallo selvaggio portami via:** Fugite dall'esercito americano su un ungherese incrociato.
- **Destino manifesto:** Uccidi l'ultimo bufalo a Great Plains.
- **Sulle tracce di De Vaca:** Scopri ogni zona della mappa in singolo.
- **Amici nelle alte sfere:** Usa una lettera di grazia per una taglia di almeno 5.000 dollari in singolo.
- **Centro perfetto:** Effettua 250 colpi alla testa in qualunque modalità di gioco.
- **Selezione innaturale:** Uccidi un esemplare per ogni specie in qualunque modalità di gioco.
- **Mano lenta:** Effettua 10 assist in una sessione pubblica in modalità Libera all'interno di un covo.
- **Al galoppo:** In modalità Libera (pubblica), raggiungi Escalera da Blackwater prima del tramonto dello stesso giorno.
- **La brigata!:** Crea una brigata con il massimo numero di membri possibile.
- **Most Wanted:** Rimani Nemico Pubblico per 10 minuti in modalità Libera (pubblica).
- **Red Dead Rockstar:** Uccidi uno di Rockstar, oppure uno che ha questo trofeo.
- **Spurred to Victory:** Completa 20 missioni della storia senza mai cambiare cavallo.

ARGENTO

- **Austin Superpower:** Ripulisci i covi di Twin Rocks, Pike's Basin e Gapt-

oth Breach in singolo.

- **Spiriti maligni:** Ripulisci i covi di Tumbleweed e Tesoro Azul in singolo.
- **Intinto assassino:** Ripulisci i covi di Fort Mercer e Nosalida in singolo.
- **La gente, questa sconosciuta:** Completa 15 compiti da degli sconosciuti.
- **Il pistolero:** Colpisci alla testa un nemico utilizzando la modalità di mira per esperti.
- **Falciali tutti:** Uccidi 500 nemici con un'arma fissa in qualunque modalità di gioco.
- **Una pioggia di proiettili:** Uccidi 500 nemici con una pistola o un revolver in qualunque modalità di gioco.
- **Il lungo braccio di Marston:** Uccidi 500 nemici con un fucile in qualunque modalità di gioco.
- **Armiamoci e partiamo:** Ripulisci tutti i covi in una sessione libera (pubblica).
- **Il Lesto e il resto...:** Realizza il miglior punteggio in tre partite libere consecutive.
- **Alla conquista del West:** Raggiungi il massimo livello di esperienza in multiplayer.
- **Squadra che vince...:** Rimani nella stessa squadra per quattro partite a squadre consecutive.

ORO

- **Natura o educazione:** Completa "Ricorda la mia famiglia".
- **Redento:** Completa il 100% del gioco in singolo.

PLATINO

- **Leggenda del West:** Ottieni tutti gli altri trofei.



**Inseriscila nella
custodia del gioco!**

